

AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF *ROUND TABLE*

Ningsih, Budi Eko Soetjipto, Sumarmi

Program Studi Pendidikan Dasar – Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Indonesia

NingsihSafira80@gmail.com, Budi.eko.fe@um.ac.id, Sumarmi.fis@um.ac.id

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif *Round Table* dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif *Round Table* adalah pembelajaran kooperatif yang dikenalkan oleh Kagan & Kagan tahun 2009. Melalui pembelajaran kooperatif *Round table* siswa memiliki keterampilan sosial yaitu kemampuan membangun ide, berkontribusi dalam kelompok, bersabar, bertanggung jawab, saling berbagi, beralih peran dan bergantian serta bertanggung jawab. Dengan keterampilan sosial yang tinggi dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa yang tinggi akan mempengaruhi minat belajar siswa dan akan berdampak pada hasil belajar.

Kata-kata kunci : aktivitas belajar, hasil belajar, *round table*

Abstract: This article aim to describe the implementation of cooperative learning *Round Table* in increating learning activities and learning outcomes. *Round Table* model is a cooperative learning introduced by Kagan & Kagan 2009. Through cooperative learning of *Round Table* Models, student will have social skills, that is the ability to build an the ideas, to contribute groups, patient, responsible, share, and alternately switched roles and responsibility. Student with high social skills can motivate tham to be more active in learning activities. High student activity will affect student interest and have an impact on learning outcomes.

Keywords : learning activity, learning outcome, round table.

Pembelajaran secara konvensional yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS selama ini cenderung berorientasi pada guru. Guru memiliki peran dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan adalah kondisi dimana siswa menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta dengan menggunakan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered active learning*), memberikan kesempatan sebesar-

besarnya pada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan siswa (Kusumaningtias, 2015).

Pembelajaran yang berorientasi pada siswa dapat lebih menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat tercipta melalui strategi pembelajaran yang tepat. Salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana yang menghadirkan siswa untuk saling berinteraksi satu sama lainnya, belajar bersama dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kerjasama dan

tanggungjawab siswa, baik di kelas maupun diluar kelas (Martha, 2015). Kerja sama yang dibangun dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan gairah siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui pembelajaran kooperatif siswa memiliki kemampuan berinteraksi dan memiliki keterampilan sosial. Kerjasama dalam kelompok kecil pada pembelajaran kooperatif dapat megembangkan pengetahuan serta berpikir kreatif pada diri siswa (Davoudi & Mahinpo, 2012).

Model pembelajaran *Round Table* adalah model pembelajaran kooperatif terdiri dari kelompok yang saling memberikan informasi dari anggota kelompok. Pembelajaran *Round Table* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa saling berkomunikasi secara bergiliran dengan membentuk kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang atau lebih (Masrofiq, 2013; Juriyah, 2015). Dalam kegiatan pembelajaran ini memiliki dua langkah yaitu yang pertama masalah. Pada langkah pertama guru memberikan masalah yang akan dibahas bersama. Langkah kedua adalah siswa berkontribusi terhadap permasalahan yang telah ditetapkan. Siswa dalam kelompok akan memberikan kontribusinya masing-masing kedalam kertas dan berputar. Jika terdapat siswa yang memiliki kesulitan dalam memberikan jawaban maka teman yang lain didalam kelompok diperbolehkan untuk memberikan saran.

Model pembelajaran kooperatif *Round Table* melibatkan siswa secara total dalam bertanggung jawab secara individu dan kelompok (Maliqah, 2015; Masrofik, 2013; Rahayu, 2014; Kusumaningtias, 2015). Keterampilan sosial yang dibangun dalam pembelajaran kooperatif *Round Table* adalah membangun ide, memberikan kontribusi, kesabaran, tanggung jawab, berbagi, bertukar peran, bergantian dan bekerjasama (Kagan & Kagan, 2009). Diskusi dan kerjasama yang dilakukan siswa

dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Round Table* dapat meningkatkan aktivitas serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mencakup seluruh kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan fisik maupun kegiatan mental. Kegiatan tersebut mencakup aktivitas penggunaan visual, penggunaan lisan, mendengarkan, menggambar, menulis, keterampilan, pemahaman, dan emosional. Aktitas belajar dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Sardiman, 2014). Keaktifan siswa akan berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang diterima (Martha, 2015).

Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2014:101) menggolongkan aktivitas siswa menjadi (a) aktivitas visual (*visual activities*) meliputi membaca, memperhatikan gambar atau peta, memperhatikan percobaan; (b) aktivitas lisan (*oral activities*) seperti merumuskan masalah, bertanya, menjawab pertanyaan, memberi saran , menjelaskan, wawancara, diskusi; (c) aktivitas mendengarkan (*listening activities*) yaitu mendengarkan uraian, puisi, diskusi, serta mendengarkan dan menyimak penjelasan guru; (d) aktivitas menggambar (*drawing activities*) berhubungan dengan menggambar, membuat grafik, peta dan diagram; (e) aktivitas menulis (*writing activities*) yang berhubungan dengan menulis seperti menulis laporan, menulis cerita, menulis karangan, menulis puisi dan sajak, angket dan menyalin; (f) aktivitas motorik (*motor activities*) berhubungan dengan keterampilan siswa seperti melakukan percobaan, membuat sebuah karya, bermain, berkebun, membuat robot; (g) aktivitas mental (*mental activities*) meliputi mengingat, memahami, memecahkan masalah, mengambil keputusan; (h) aktivitas emosional (*emosional activities*) meliputi

rasa bosan, sedih, gembira, bersemangat, berani, tenang dan gugup.

Berdasarkan penggolongan aktivitas belajar tersebut dapat kita simpulkan bahwa kegiatan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat banyak. Kegiatan pembelajaran ini dapat diciptakan pada saat kegiatan pembelajaran yaitu dengan menghadirkan model pembelajaran yang menyenangkan dan mengairahkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan mengarahkan serta memotivasi siswa untuk belajar dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat dinilai dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor. Aspek kognitif adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam menyerap pengetahuan. Aspek afektif meliputi keterampilan sikap anak dan psikomotor adalah kemampuan anak untuk merealisasikan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model yang tepat pada saat kegiatan pembelajaran akan berdampak baik pada aktivitas siswa yaitu siswa menjadi lebih aktif. Keaktifan siswa berpengaruh pada motivasi dan cara belajar sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik. Artikel ini hanya membahas aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Round Table*, Serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.

KAJIAN PUSTAKA

Aktivitas belajar dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian komponen dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang dinilai dalam penelitian ini mencakup indikator keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu mencakup *oral activity*, *visual activity*, *writing activity* dan *mental activity*. Dengan menggunakan model

pembelajaran yang tepat dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif *Round Table* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif *Round Table* mengajak siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Round Table merupakan salah satu bentuk model pembelajaran berkelompok. Melalui kelompok belajar siswa melakukan kerjasama satu sama lainnya. Pada saat kegiatan pembelajaran tercipta kerjasama antar kelompok. Pada model pembelajaran *Round Table* setiap siswa memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya masing-masing baik secara lisan maupun secara tulisan. Masrofiq (2013) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Round Table* dan *Carousel Feedback* siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Round Table* setiap siswa dituntut dapat menyampaikan pendapatnya secara tertulis dan lisan. Kegiatan seperti ini akan menciptakan keaktifan siswa sehingga siswa berusaha untuk bisa dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya di dalam pembelajaran yang menggunakan *Carosel Feedback* Masrofiq (2013) juga mengatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa mampu memberikan kontribusi kepada kelompok lain dan akan memunculkan kepuasan pada diri siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa setelah di berikan perlakuan pada siklus I dan siklus II. Sebelum tindakan rata-rata nilai belajar IPS adalah 32,41 sedangkan setelah diberikan perlakuan pada siklus I menjadi 78,41 dan pada siklus ke II menjadi 82,29. Melalui pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Carousel Feedback* siswa menjadi lebih aktif berpendapat dan mendengarkan pendapat dari temannya dalam kegiatan

pembelajaran. Selain itu siswa dapat mempelajari banyak materi karena masing-masing kelompok membahas masalah yang berbeda.

Hasil eksperimen yang dilakukan oleh Juariah dan Tamam (2015) pada siswa SMP Negeri 27 Bandung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pada setiap pertemuan. Hasil analisis observasi untuk aktivitas siswa pada eksperimen ini menunjukkan adanya peningkatan persentase aktivitas siswa 63% pada pertemuan pertama dengan kriteria cukup menjadi 74% dengan kriteria cukup, dan mencapai 83% dengan kriteria baik pada pertemuan ketiga. Persentase keterlaksanaan aktivitas. Persentase keterlaksanaan aktivitas siswa pada eksperimen dengan menggunakan model kooperatif *Round Table* pada pertemuan pertama mencapai 64% meningkat menjadi 80% pada pertemuan kedua dan 85 % pada pertemuan ketiga.

Kusumaningtiyas (2015) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Round Table* cenderung menilai pengetahuan sebelumnya, melatih keterampilan, mengingat kembali informasi, menciptakan seni kerjasama, membangun kelompok dan partisipasi keseluruhan. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan maka disimpulkan prestasi belajar matematika dengan menggunakan model *Round Table*–PS lebih baik dibanding dengan pembelajaran dengan menggunakan NHT-PS dan klasikal.

Penelitian tindakan yang dilakukan oleh Kurniati (2014) pada pembelajaran bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Entak tahun pelajaran 2013/2014. Dalam penelitian ini terlihat persentase aktifitas siswa dalam pelaksanaan model *Round Table* mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I aktifitas siswa baru

mencapai 83,66% meningkat menjadi 85,76% dan 92% pada siklus ketiga. Peningkatan ini dikatakan sudah mencapai indikator kinerja yaitu $\geq 85\%$. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian diperoleh persentase nilai hasil belajar yaitu 82,9% dengan rata-rata 77,7 meningkat di siklus kedua menjadi 89,1% dengan rata-rata nilai 81,3 dan 93,8% dengan rata-rata nilai 84 pada siklus ketiga. Peningkatan nilai hasil belajar pada penelitian ini dikatakan sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan yaitu $\geq 85\%$.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian terdahulu pembelajaran kooperatif *Round Table* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Dari beberapa penelitian yang telah dibahas pembelajaran *Round Table* melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mulai dari pembentukan kelompok yang heterogen, penyampaian ide dan pendapat yang berbeda didalam penyelesaian masalah dan menuliskannya pada kertas yang telah disediakan. Pembelajaran seperti ini membuat siswa menjadi terbiasa untuk berpendapat, menuliskan pendapatnya maupun berkomunikasi kepada teman didalam kelompoknya. Pada saat kegiatan pembelajaran setiap siswa diminta untuk memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah dalam kelompok dan dapat mengkodisikan semua siswa untuk berperan aktif dalam diskusi. Jumlah anggota kelompok yang hanya terdiri dari empat orang menjadikan keadaan diskusi yang kondusif dan seluruh anggota kelompok akan berperan serta dalam diskusi kelompok. Menurut Kagan & Kagan (2009) model pembelajaran *round table* dapat memiliki fungsi untuk membangun kerjasama, keterampilan sosial, keterampilan berkomunikasi, membangun

pengetahuan, proses belajar, dan keterampilan berpikir.

Kesempatan yang diberikan kepada setiap siswa dalam memberikan pendapatnya pada saat penyelesaian masalah yang diberikan guru pada saat pembelajaran akan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar yang akan diperolehnya. Dimulai dengan aktivitas menulis yaitu menuliskan pendapatnya pada kertas yang telah disediakan, memberikan pendapat dan berpikir kritis, keterampilan sosial dan bekerjasama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diperoleh kesimpulan dengan menggunakan model pembelajaran *Round Table* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dapat meningkatkan keterampilan sosial, membangun ide pada siswa, bertanggung jawab. Selain itu siswa juga bekerja sama dan saling berbagi didalam penyelesaian masalah. Dengan kondisi pembelajaran seperti ini akan berdampak pada hasil belajar siswa baik afektif, psikomotor, maupun kognitif.

DAFTAR RUJUKAN

Davoudi, A. & Mahimp, B. 2012. Kagan Cooperative Learning Model: The Bridge to Foreign Language Learning in The Third Millennium. Academy Publisher manufactured in Finland. Theory and practice in language Studies, Vol. 2, No 6, pp. 1134-1140, June 2012.

Indiantika, T. 2015. *Penerapan model pembelajaran problem based learning dipadu dengan rally coach untuk meningkatkan aktivitas dan*

hasil belajar muatan IPS (Studi pada siswa kelas IV SDN kebon agung 06 Kec. Pakisaji kab. Malang tahun pelajaran 2014/2015. Tesis tidak diterbitkan, Malang: Program pendidikan dasar IPS Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang.

Juarihan dan Tamam, M. M. M. 2015. Penerapan Model Kooperatif Tipe Round Table Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika. Prosiding Seminar nasional dan Pendidikan Matematika UMS. ISBN: 978.602.361.002.0

Kagan, 2009. *Kagan cooperative learning*. Kagan publishing

Kasumanintiyas, Y. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nubered Head Together dengan pendekatan Saintifik (NHT-PS) dan Tipe Round Table Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Fungsi Ditinjau dari Kecerdasan Emosional siswa kelas VIII SMP Negeri Se-Kabupaten Sukoharjo Tahun pelajaran 2014/ 2015. *JMEE* Volum V

Kurniati, T. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table Dalam Peningkata Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas V Negeri Entak

Malikah, B. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Strey Tipe Round Tanle Disertai dengan Assessment For Learning (AFL) Melalui Peer-Assessment Pada Prestasi Belajar Matematika di Tinjau dari Adversity Quotient (AQ) Siswa. *Jurnal elektronik pembelajaran matematika* . Vol 3 No 4, hal 395-407 Juni 2015, ISSN 2339-1685, <http://Jurnal.fkip.uns.ac.id>

Martha,J.A.2015. Peningkatan Hasil Belajar, aktivitas, dan Evikasi Diri melalui pembelajran Model Carosoul Feedback dan Showdown pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Konseling Indonesia*, <http://ejournal.unikama.ac.id>, vol.1 No.1 hlm. 86-95.

Masrofiq, 2013.*Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Round Table dan Corosoul Feedback (Studi Pada Kelas VIII B SMP Negeri 2 Krucil Probolinggo)*, Tesis tidak diterbitkan, Malang: Program pendidikan dasar IPS Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang.

Rahayu, A, 2014. *Penerapan strategi pembelajaran kooperatif model rally coach (RC) dengan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa*.Tesis tidak diterbitkan, Malang Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang

Sardiman.2014. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.